

DOI: <http://dx.doi.org/10.17058/barbaroi.v0i48.9236>

RESSIGNIFICAÇÃO CULTURAL NAS BRINCADEIRAS DE FAZ DE CONTA DE CRIANÇAS DE QUATRO A SEIS ANOS NO MUNICÍPIO DE CAMAÇARI-BA



Ilana Figueiredo Brandão

Universidade Salgado de Oliveira – UNIVERSO – Brasil

Ilka Dias Bichara

Universidade Federal da Bahia – UFBA – Brasil

Mariana Leonesy da Silveira Barreto

Faculdade Santíssimo Sacramento – FSSS – Brasil



Resumo

As brincadeiras de faz de conta são definidas como rotinas culturais em que a criança pode manipular objetos de formas diferentes ou agir como pessoas da sociedade em que ela vive. Este estudo objetivou analisar os processos de ressignificação cultural em brincadeiras de faz de conta no município de Camaçari-Ba. Participaram 60 crianças, de quatro a seis anos, ambos os sexos, e foram observadas em suas brincadeiras de faz de conta através de filmagem associada com registro cursivo em três instituições escolares, que atendem a população de baixa renda. Os dados foram analisados qualitativamente a partir da teoria da Reprodução Interpretativa de William Corsaro. Os resultados indicam que as brincadeiras de faz de conta favorecem as crianças a trocaram muitas experiências sobre o modo de vida e conteúdos culturais midiáticos, e estes foram reinventados e reinterpretados, o que indica que os brincantes selecionam e ressignificam, criando enredos novos e agindo como um agente produtor e inovador da cultura.

Palavras-Chave: Brincadeiras de faz de conta; Reprodução Interpretativa; Ressignificação.

Introdução

A brincadeira de faz de conta, também conhecida como brincadeira simbólica, sócio dramática, de ficção ou imaginativa, é uma atividade inerente ao mundo infantil e importante para o desenvolvimento cognitivo, social, psicomotor e afetivo de crianças. Envolve um “como se fosse...”, em que as falas e os objetos não apresentam o seu sentido exato (PELLEGRINI E SMITH, 1998). Essa modalidade diferencia-se assim das outras brincadeiras porque as crianças mudam os objetos mentalmente, conferem a si ou a outros papéis diversos dos habituais e/ou organizam cenas imaginárias e as representam (MORAIS E OTTA, 2003).

A falta de uma definição operacional mais claramente definida implica na necessidade de criar critérios para reconhecê-la e distingui-la de outras modalidades de ação lúdica, valendo registrar que essa dificuldade de definição não se restringe ao brincar de faz de conta apenas, mas às brincadeiras em geral. A esse respeito, Yamamoto e Carvalho (2002) afirmam

Barbarói, Santa Cruz do Sul, n.48, p.<69-85>, jul./dez. 2016

que a brincadeira é facilmente identificada pelo pesquisador, pois as crianças apresentam alto nível de verbalização e atividades motoras, porém um conceito que atenda a todos os critérios é bastante difícil.

Na brincadeira simbólica, a criança não só vai além da realidade, como também reconstrói as vivências adquiridas nos contextos socioculturais. Nesta ação, ela demonstra o seu entendimento da vida e reinventa situações do dia-a-dia. Estudos revelam que, ao brincar de faz de conta, a criança manifesta a sua compreensão da cultura e representa o seu modo de vida (BICHARA, 2002; SANTOS E DIAS, 2010; SEIXAS, BECKER E BICHARA, 2012). Portanto, nesta atividade, a criança reflete o modo de vida dos parceiros do grupo de brinquedo, num momento específico de suas vidas, sem perder de vista os elementos e conteúdos da realidade vivenciada.

Monteiro e Carvalho (2011) definem que, no ato de brincar, as crianças apresentam um vocabulário típico, tipos de interação e construções condizentes à brincadeira por meio de suas práticas culturais e produções simbólicas. Estes pesquisadores constataram que o brincar, como prática cultural, contribui para construção sobre o significado da experiência na infância e sobre a compreensão das múltiplas formas de se viver esse ciclo, desde de que se observe os espaços, tempos e sociabilidade, pois estes elementos oferecem pistas de como as crianças se relacionam e interpretam os processos construídos por elas.

Embora universal, a brincadeira de faz de conta apresenta particularidades no formato e no conteúdo que são influenciadas pelas características dos indivíduos e dos contextos em que acontecem (BICHARA, 1994). Essa modalidade lúdica, inclusive, não é um fenômeno que pode ser repetido. Cada episódio representa um acontecimento único em que cada cena é uma expressão particular do grupo que a representa (BICHARA, 2002).

Para compreender essa brincadeira imaginativa, Gosso, Morais e Otta (2006) indicam critérios importantes para serem considerados ao se estudar esse fenômeno: (i) o ambiente em que ocorrem as brincadeiras e se a sua estruturação física está de acordo com as crenças e valores das pessoas que os organizaram, constituindo um sistema de significado cultural; (ii) a criança como tendo papel ativo na produção das brincadeiras e (iii) que o brincante externaliza compreensão da cultura e das relações sociais através da ação.

Quanto aos conteúdos culturais expressos nas brincadeiras de faz de conta, encontram-se elementos tanto fantásticos como realísticos e, em ambos, a criança demonstra a sua transgressão da realidade e um forte interesse pelo mundo adulto. Para Vigotski (2008), ela se comporta como se tivesse mais idade, semelhante aos adultos, mas com características diferenciadas, como tom de voz exagerado e estereotipado. “Ser adulto” na brincadeira é

Barbarói, Santa Cruz do Sul, n.48, p.<69-85>, jul./dez. 2016

importante para a criança experienciar papéis típicos da sua cultura e, como afirma Corsaro (2009), nessa representação de modelos adultos, as crianças adquirem status e empoderamento, de modo a realizar o desejo de ser alguém diferente.

Para Marcelino e Mello (2015), a criança ao assumir o papel de outrem, começa a perceber os limites e possibilidades do ser adulto; nesse processo, compreende a relação de oposição entre o “eu imaginário” e o “eu real” e percebe que encenar um papel implica em seguir as regras comportamentais que caracterizam o personagem.

O brincante, ao viver um personagem distante da sua realidade ou ao usar um objeto atribuindo-lhe propriedades diferentes das que possui, confere um caráter transgressor a atividade lúdica. Neste momento em que as crianças transformam os elementos da brincadeira, elas estão absorvendo e criando a cultura das quais são participantes. Portanto, as crianças não são meros elementos passivos da cultura ao seu redor, elas são agentes ativos de transmissão e criação cultural que participam de rotinas, que são “atividades recorrentes e previsíveis, através da qual a cultura é gerada, adquirida, mantida e refinada” (CORSARO, 1992, p. 175).

Por essa razão, Lucena e Pedrosa (2014), nos seus estudos sobre cultura e brincadeira, consideram que as crianças são agentes de criação e transmissão de cultura desde os primeiros anos de vida, pois dispõem de um repertório comunicativo e de habilidades que lhes proporcionam ampliar e especificar um processo de significação dessa cultura. As autoras inferem que estas habilidades podem ser as emoções, movimentos, gestos, vocalizações, etc que são compartilhadas com os parceiros no grupo de brinquedo.

Em se tratando da relação entre brincadeiras de faz de conta e cultura, Corsaro (2011) desenvolveu, através da observação da maneira como as crianças realizam trocas culturais no grupo de brinquedo, o conceito de Reprodução Interpretativa. A perspectiva “interpretativa” busca capturar os aspectos inovadores da participação das crianças na sociedade, pressupondo que em suas interações, principalmente no grupo de brinquedo, criam culturas singulares por meio da apropriação criativa das informações do mundo adulto de forma a atender aos seus interesses próprios enquanto crianças. Já o termo “reprodução” significa que os brincantes não apenas internalizam a cultura, mas contribuem ativamente para a produção e a mudança cultural. Portanto, as crianças são circunscritas pela reprodução cultural, isto é, estas e suas infâncias são afetadas pelas sociedades e culturas das quais são membros (CORSARO, 2011). Segundo Pedrosa e Santos (2009), a reprodução é o suporte para a criação e a reprodução interpretativa da cultura possibilita o surgimento de uma novidade compartilhada pelo grupo.

Borba (2005) afirma que a criança é um ator social, que compartilha elementos culturais no grupo de brinquedo, por esta ter a capacidade de formular interpretações próprias sobre a cultura e a vida social, integrando os artefatos, ritos e normas sociais. Isto significa que ela cria uma cultura infantil própria, mas repleta de aspectos do mundo adulto. A criança está submetida ao mundo do adulto, mas a sua leitura e interpretação é feita a partir daquilo que ela compreende de seus sentidos e significados. Assim, interpretar a cultura adulta depende do engajamento das crianças em transformar e ressignificar este conteúdo, aproximando-o da cultura infantil de modo a atribuir novas formas de encarar o mundo em que vivem (CORSARO, 2006).

Pedrosa e Santos (2009) também identificaram que observar as crianças brincando e trocando experiências culturais tem-se revelado uma estratégia de investigação poderosa para compreender as impressões e as implicações do mundo adulto na vida infantil, além de buscar entender como as mesmas reproduzem, assimilam, interpretam e produzem cultura. Dessa forma, a brincadeira de faz de conta se mostra como um grande revelador desse grupo. Entretanto, esta tem sido pouco explorada pelos pesquisadores brasileiros, deixando um campo rico em potencial científico aberto ao estudo.

Considerou-se brincadeira de faz de conta os indicadores presentes na definição proposta por Moraes e Otta (2003) segundo a qual “é aquela em que a criança trata os objetos como se fossem outros, pode ou não atribuir propriedades diferentes das que possui, ou atribui a si e aos outros papéis diferentes dos habituais e/ou cria cenas imaginárias e as representa” (p. 135). Assim o presente trabalho objetivou analisar os processos de ressignificação e transmissão cultural, reveladores da ocorrência do fenômeno da reprodução interpretativa, em brincadeiras de faz de conta numa cidade da Bahia.

A pesquisa

O presente trabalho caracteriza-se por um estudo descritivo e qualitativo, com foco nos episódios de faz de conta. Nesta pesquisa, a identificação das cenas de faz de conta e sua diferenciação das diversas ações desempenhadas pelas crianças seguiram os critérios propostos por Bichara (1994): o comportamento motor, ou seja, quando a criança faz algo que denote que ela está representando um papel, como, por exemplo, abrir os braços e correr pelo pátio como o Super Homem; e o comportamento verbal, que oferece pistas da fantasia da criança, do nível de negociação e dos conteúdos do enredo. Adicionalmente seguiu-se também o critério de Pellegrini e Smith (1998): a verificação das expressões faciais das crianças

envolvidas, a ‘cara de brincadeira’, que serve para diferenciar, por exemplo, uma brincadeira de briga de uma briga de verdade.

Nesta pesquisa, a delimitação dos episódios de faz de conta seguiu o seguinte procedimento: quando uma criança ou um grupo apresentasse, pelo menos um dos critérios de identificação, e o mesmo fosse reconhecido pelos observadores, iniciava-se o seu registro. Para o fim do episódio, considerou-se o encerramento do mesmo, a saída do campo de visão das crianças pelos observadores ou o término do período de 30 minutos de observação.

Participantes

Foram participantes desta pesquisa 60 crianças de ambos os sexos, com idades entre 04 e 06 anos, que se engajavam em episódios de faz de conta nos pátios e salas de aula de três instituições escolares, duas da rede municipal e uma comunitária, situadas no município de Camaçari (BA). A faixa etária foi escolhida devido ao interesse em estudar as brincadeiras de faz de conta, cuja fase de maior ocorrência localiza-se nesta idade, e também por elas se engajarem em interações sociais mais complexas e apresentarem verbalizações mais elaboradas, que permitem ao observador conhecer os enredos das cenas lúdicas.

Local

Camaçari situa-se na região metropolitana de Salvador, sua sede fica a 42 km da capital, e faz divisa com os municípios de Lauro de Freitas, Simões Filho, Dias d’Ávila e Mata de São João. Segundo o IBGE (2016), a sua população estimada é 242.970 habitantes, sua área territorial é 762.745 km² e o seu clima é tropical.

Para a coleta de dados foram escolhidas três instituições de educação situadas em Camaçari selecionadas pelo critério de conveniência, sendo duas da rede municipal e a outra comunitária, em três distritos diferentes: sede do município, zona rural e zona litorânea. Todas as escolas atendem crianças de baixa renda. Os espaços escolhidos foram os pátios abertos e as salas de aula no intuito de obter variabilidade de interações e configurações nas brincadeiras de faz de conta.

Procedimento de coleta de dados

Os dados foram coletados através da observação direta dos episódios de faz de conta nos pátios abertos e salas de aula das três instituições escolares, por uma dupla de observadores, utilizando-se de duas técnicas complementares: registro cursivo do

Barbarói, Santa Cruz do Sul, n.48, p.<69-85>, jul./dez. 2016

comportamento e filmagens em vídeos. Cada observador se responsabilizava por apenas um instrumento.

Como instrumento de coleta de dados foi utilizado o Registro Cursivo focal do evento de brincadeira, técnica que consiste em se descrever o que ocorre, na sequência em que os fatos se dão, cuidando-se de se seguir as recomendações técnicas para que se tenha uma linguagem científica (FAGUNDES, 2011).

Este registro foi feito num protocolo dividido em duas colunas, com uma coluna constando os minutos, totalizando 30 minutos, e na outra, constando linhas para anotar os comportamentos observados, o número de crianças na interação lúdica no episódio naquele minuto e verbalizações e/ou vocalizações. No cabeçalho, constavam as informações sobre a data da observação, turno, hora de início e fim do registro, distrito, o ambiente e o número da sessão e no rodapé foi reservado um espaço para descrever o ambiente físico.

Além disso, foram utilizadas filmagens visando maior riqueza dos dados e fidedignidade nos eventos observados. Este instrumento também permitiu uma visão mais geral das interações das crianças, servindo para agregar dados e enriquecer as análises do objeto de estudo. Este procedimento foi realizado por um psicólogo treinado em observação do comportamento.

Procedimentos de análise de dados

Através dos critérios preestabelecidos, os episódios de faz de conta foram selecionados dos registros de observação por uma dupla de juízes, pois as crianças brincaram de outras modalidades lúdicas. As filmagens em vídeo foram decodificadas, comparadas e complementadas aos registros cursivos. A transcrição das filmagens foi realizada com redação cursiva de forma semelhante ao procedimento do registro cursivo do comportamento e os dados obtidos passaram por análise qualitativa.

A análise de dados foi realizada a partir da relação entre os elementos culturais que indicavam transmissão e ressignificação cultural relacionando-os com as brincadeiras de faz de conta e nestas foram observados os temas utilizados no brincar, as interações sociais, os objetos e suas possíveis transformações, todas associadas com o gênero das crianças, bem com as verbalizações e vocalizações.

Semelhante ao estudo de Seixas, Becker e Bichara (2012), as pesquisadoras deste estudo foram expostas a repetidas exibições das filmagens, onde as impressões geradas as conduziram a certas perguntas sobre o fenômeno observado quanto aos indicadores para

reconhecimento da brincadeira de faz de conta em meio às brincadeiras observadas. A partir da identificação desses elementos, os episódios foram analisados qualitativamente e discutidos a partir da teoria da Reprodução Interpretativa trazida pela literatura.

Para análise mais acurada dos dados encontrados, foram identificados elementos relacionados a transmissão e ressignificação cultural nas brincadeiras de faz de conta, levando em conta os pressupostos da Reprodução Interpretativa e da cultura de pares quanto às brincadeiras de faz de conta, denominadas por Corsaro (2011) de brincadeiras dramáticas.

As brincadeiras

Foram realizadas 12 sessões de observações, quatro em cada escola, no período de 08 meses. Foram registrados 51 episódios de brincadeiras de faz de conta, que totalizaram 360 minutos de duração, tendo o episódio mais longo a duração de 10 minutos e o mais curto 40 segundos.

Para analisar o fenômeno, foi preciso identificar a estrutura das brincadeiras simbólica, se estava presente ‘a cara de brincadeira’, o “como se fosse” (PELLEGRINI E SMITH, 1998), a criação de cenários e verbalizações típicas. A estrutura da brincadeira pode envolver interpretação de papéis, uso de objetos e estabelecimento de regras que regulam as ações das crianças durante a brincadeira. (PONTES E MAGALHÃES, 2002).

Após o reconhecimento dos critérios identificadores e da estrutura da brincadeira, os episódios foram selecionados dos registros de observação, pois as crianças brincaram de outras modalidades lúdicas e apenas as de faz de conta foram analisadas neste estudo e foram discutidos a partir da teoria da Reprodução Interpretativa.

Os dados revelam preferência por temas relativos à aventura (polícia e ladrão e super-heróis, por exemplo), fantasia (carros e motos voadoras) e transporte (carros e motos convencionais, por exemplo) e por temáticas representativas das atividades domésticas (fazer comidinha, cuidar de bebês e comemorar aniversário, por exemplo) o que indica uma forte estereotipia de gênero presente nas brincadeiras. Na maioria desses episódios as crianças reproduziram nos temas e enredos aspectos da cultura local e do cotidiano de suas famílias. Para compreendermos como as crianças realizam a reprodução interpretativa e buscar entender como elas são afetadas pelas sociedades e culturas das quais são membros (CORSARO, 2011), optamos por escolher alguns episódios, descrevê-los e analisá-los.

Foram escolhidos quatro episódios de brincadeiras representativos de aspectos culturais, sendo dois específicos de conteúdos mais encontrados no Nordeste do Brasil, como

“a mula sem cabeça”, “o careta”, um representando a “mulher no mundo do trabalho” e “a festa de aniversário”, evento típico da infância no nosso país.

Episódio 1 – Robôs e a Mula sem cabeça:

“Dois meninos brincavam de luta com robôs, construído a partir de peças plásticas e um outro garoto brincava com um cavalo que tinha um homem montado feito de peças de encaixe. Eles corriam um atrás do outro. Em dado momento um dos meninos retira a cabeça do cavalo e diz 3 vezes: “É a mula sem cabeça” e começa a lutar com os robôs. Eles voam e a mula também e lutam, batendo um robô no outro e a mula batendo nos dois robôs, um vai em direção ao outro e dizem: “Pá, pá, pá”, “Pou, pou, pou”. Os dois robôs soltam as peças e os meninos os arrumam-nos e ficam correndo pela sala.

Podemos ver primeiramente que nesta brincadeira, as crianças dão vida aos objetos para que estes possam combater, lutar e perseguir uns aos outros criando um enredo dinâmico na interação dos objetos. Segundo Bomtempo (2012), a brincadeira de faz de conta envolve transações interpessoais, eventos e aventuras que englobam outras características e situações no tempo e espaço. Esta atividade acontece com os pares de brincadeira ou grupos de crianças que introduzem objetos inanimados, que não estão presentes naquele momento.

Verifica-se no episódio acima que os meninos encenam uma luta de dois personagens que se encontram na ficção, encontro que se faz possível nas brincadeiras de faz de conta. A mula sem cabeça é um personagem folclórico brasileiro, que povoa o imaginário, principalmente das pessoas que habitam regiões rurais do nosso país. Já os robôs são personagens presentes no imaginário mundial, que se tornaram populares através dos desenhos, seriados e filmes de ficção científica. Promover uma luta destes personagens é um dado interessante, que demonstra o alto índice de fantasia e imaginação destas crianças, mesmo representando uma cena remota do seu cotidiano, elas desenvolveram um enredo peculiar.

A incorporação de temas midiáticos nas brincadeiras imaginativas evidencia o papel da televisão na infância. Este meio de comunicação transmite a criança os conteúdos infantis sob a perspectiva dos adultos que criam os programas e desenhos animados, assim, a criança absorve estes conteúdos e os reproduz de forma criativa no grupo de brinquedo. Misturar robôs com a mula sem cabeça é uma forma criativa de reproduzir as informações recebidas. Corsaro (2006, 2009, 2011) denominou essa apropriação e recriação das crianças de reprodução interpretativa, o que significa que as crianças se apropriam criativamente dos

Barbarói, Santa Cruz do Sul, n.48, p.<69-85>, jul./dez. 2016

elementos e conteúdos culturais do mundo, sejam eles da TV ou do mundo cotidiano, e produzem suas próprias interpretações dos aspectos do mundo adulto, e estas ressignificações são únicas na cultura de pares. As crianças fazem estas adaptações da cultura adulta para atender a uma necessidade, um desejo ou mesmo interesses comuns durante a atividade lúdica, assim como também contribui para retransmissão dos aspectos da cultura dos adultos (CORSARO, 2012). Criar novas formas de explorar os conteúdos da cultura indica que os brincantes ampliaram suas visões do contexto cultural imediato no grupo de pares (CORSARO, 2009)

As crianças do estudo encenaram também personagens do ambiente em que vivem e também recriaram e ressignificaram cenas do seu dia-a-dia na cena lúdica. Um episódio característico desta situação foi a brincadeira em que um dos meninos representa o personagem “careta”, típico do carnaval no interior do Nordeste.

Episódio 2 – O Careta:

Um menino coloca a parte de trás da camisa na cabeça, começa a andar balançando os braços e vai em direção as crianças que estavam no fundo do pátio. Ele emite um som: “Hum, hum, hum” e quando chega perto das crianças (tanto meninos como meninas), elas correm. As meninas soltam gritos: “Ah, ah” e vão correndo em direção a escola e um menino diz ao observador: “Ele é o careta” e sai correndo também para a parte interna da escola. E o menino/careta vai atrás das crianças, depois as crianças voltam para o pátio, uma menina consegue pegá-lo pelo braço e tira a camisa da cabeça dele. Ele coloca a camisa de novo na cabeça e sai correndo atrás das crianças, um menino menor se aproxima do menino/careta ajeita a camisa na cabeça deste e diz: “Vou fugir” e sai correndo.

O personagem “careta” é considerado uma figura que encanta e “amedronta” as pessoas. Geralmente, são homens fantasiados da cabeça aos pés, com máscaras de papel representando traços mal-humorados, chapéu de palha e uma tabuleta com frases satíricas. Eles também são chamados de brincantes e, em alguns contextos brasileiros, são considerados como patrimônio cultural. A brincadeira de careta oferece indícios da relação das crianças com a cultura e nesta conexão temos outro exemplo de como as crianças ressignificam os conteúdos da cultura.

Corsaro (1997) afirma que as crianças produzem e criam seus próprios mundos coletivos, embora sejam afetadas pelo mundo adulto (que também afetam), o que significa que as culturas de pares das crianças têm sua própria autonomia. Quer dizer que estas não

Barbarói, Santa Cruz do Sul, n.48, p.<69-85>, jul./dez. 2016

representam os elementos da cultura adulta exatamente como eles acontecem, as mesmas têm autonomia para criar e inventar a partir do que observaram. Elas elaboram e enriquecem continuamente os modelos adultos para atender seus interesses, portanto, ressignificam as ações que observam no seu cotidiano e inovam estas características. No exemplo acima a criança não usa uma máscara como os caretas fazem, mas utiliza da camisa na cabeça para fazer de conta que está usando uma máscara. Importante notar que embora uma das crianças tenha iniciado a fantasia, outras se engajam e a transformam em uma ação coletiva, ou seja, uma ação de pares.

Isso acontece porque durante a brincadeira de faz de conta, a criança tem a liberdade de mudar a lógica da realidade, ela pode modificar o sentido dos objetos, transforma-se em personagens, mas sem perder a sua identidade. Veremos no episódio a seguir a transformações de crianças em adultos e objetos para atender as necessidades imediatas do brincar.

Episódio 3 – A Venda:

Uma menina se aproxima da estante e conversa com outra que já estava neste local e diz: “Eu tô vendendo”. A menina que chegou depois troca de lugar com a ‘vendedora’, que sai do local. A nova menina pega uma peça num formato cilíndrico lilás e passa nos lábios como se fosse batom, então chega outra menina e a primeira diz: “Não é para pegar, pode olhar” e a segunda diz: “Esse é caro”. A segunda pega uma peça do ábaco e diz: “Tome o dinheiro” e então pega um objeto de encaixe na estante.

Observam-se alguns aspectos interessantes neste episódio acima descrito: as meninas interagem numa situação de comércio, onde surgem valores sociais presentes no diálogo das garotas. Um deles é o fato que os objetos não podem ser adquiridos, sem o devido pagamento por eles e também que podem ter um valor arbitrário, podendo este ser caro ou barato a partir da condição financeira de quem compra. Assim, na brincadeira de faz de conta, a criança reproduz e legitima um valor cultural. A partir da observação do mundo adulto, ela transmite as negociações presentes na situação de comércio e também se apropria do papel de vendedor, portanto encenar papéis profissionais indica que esta tem consciência das atribuições e ações apropriadas exercidas por cada papel (o de comprador e o de vendedor). Essa situação pode estar muito presente na vida das meninas, pois elas observam adultos de referência, fazendo compras.

Rossetti-Ferreira (2009) afirma que a brincadeira de faz de conta assume uma função de espelhamento e desdobramento do que é percebido e vivenciado pelas crianças, mas
Barbarói, Santa Cruz do Sul, n.48, p.<69-85>, jul./dez. 2016

igualmente uma função de renovação da rede de significados por elas construídos, ou seja, a brincadeira é para a criança um espaço de ressignificação da realidade, por permitir que ela revivencie situações cotidianas com um toque especial dado pela criança a partir dos significados e elementos expressos na brincadeira.

Nesta experiência, observa-se uma brincadeira de papéis, na qual as crianças aprendem como as pessoas devem agir nas diferentes situações e como elas se relacionam. Quanto a essa encenação de papéis presentes no episódio referido, Corsaro (2009) observou que as crianças não imitam literalmente os comportamentos dos adultos, elas apresentam elementos de inovação e criatividade ao representar personagens desta faixa etária. Assim, percebe-se que as crianças desta pesquisa elaboraram e enriqueceram os modelos adultos para atender seus interesses e desejos na interpretação. Este autor afirma que a brincadeira sociodramática envolve conhecimentos sociais dos comportamentais subjacentes a papéis específicos, o que permite a criança compreender a relação entre contexto e comportamento; além disso, ela também aprende que no brincar é permitido vivenciar o personagem de maneira diferente do que ele realmente é, de modo a atribuir novas características e performances.

O que chama bastante atenção é que a criança, mesmo muito pequena, é observadora da realidade. Ela sabe representar seguindo a expectativa que a sociedade exige quanto a relação e as formas de se comportar e quanto as atribuições de um vendedor e um comprador, como no exemplo citado. Para Corsaro (2009), as brincadeiras são eventos importantes para apreensão do mundo adulto e também de reestruturação um sistema de sentidos e significados que auxiliam a criança a dar conta dos seus interesses no momento lúdico, tornando-se criadoras de nova cultura.

Esta próxima brincadeira descreve uma cena de festa de aniversário tão característico da infância em muitos lares no Brasil, mas as mudanças inventadas pelas crianças tornam-se esse evento algo único e criativo.

Episódio 4 – O Parabéns

Três meninas e um menino estão próximos a uma almofada azul clara com peças de armar em cima e começam a cantar: “Parabéns pra você”. O menino pega duas peças e encosta nos ouvidos e as meninas cantam parabéns. Uma das meninas diz a outra: “Assopra”, “Agora, vou cortar o bolo” e esta encosta o rosto próximo da almofada e diz: “Oba, tem recheio. Outra menina pega uma guitarrinha e fica manipulando para ela brilhar, parecendo uma velinha e então a primeira menina canta parabéns numa versão diferente: “Parabéns pra

você, eu só vim pra comer e o presente que é bom, esqueci de trazer” e as meninas pegam as peças em cima da almofada/bolo e a menina canta esta versão novamente.

Observa-se que as crianças demonstram interesse por brincadeiras de aniversário, que é uma situação típica da realidade, porque os temas do cotidiano são mais propícios a serem usados na brincadeira de faz de conta, pois seus conteúdos estão fortemente presentes na cultura e são facilmente compartilhados entre as crianças. Os seus conteúdos facilitam a negociação e a interpretação (BLACK, 1989; BICHARA, COTRIM E BRANDÃO, 2012).

Brincar de festa e casinha é uma ação frequentemente feminina bastante inspirada no cotidiano e na realidade, evidenciando a estereotipia de gênero. Observa-se que nesta brincadeira, as escolhas dos objetos reforçam as escolhas do sexo feminino, portanto a estereotipia na escolha dos brinquedos e nas brincadeiras são recursos de que dispõem as crianças para reforçar as peculiaridades do seu grupo (BICHARA E CARVALHO, 2010).

Para Corsaro (1999), as brincadeiras são contextualizadas socioculturalmente e são vistas como produções coletivas e inovadoras das crianças. Elas contribuem para a produção de culturas particulares entre os parceiros de brinquedo. Esta inovação sugerida pelo autor supracitado pode estar relacionada com as novas configurações que as crianças estão criando para as cenas lúdicas, assim como os objetos utilizados nas brincadeiras também sofrem transformações criativas, as quais as crianças atribuem-lhes propriedades e características conforme seus desejos, interesses e tornando presente objetos ausentes através da imaginação.

Todos os episódios aqui relatados reforçam a visão de que a cultura de pares é um fenômeno criativo e de mudança cultural, uma vez que neles as crianças compartilharam rotinas, artefatos, atividades e papéis comuns (CORSARO E EDER, 2011), o que significa dizer que as crianças apresentaram um domínio e uma apropriação da cultura e os seus conteúdos foram socialmente compartilhados no grupo de brinquedo.

Considerações finais

O enfoque da brincadeira numa perspectiva cultural define a criança como um agente de transmissão da cultura da brincadeira de modo a garantir ao seu grupo a assimilação dos aspectos culturais envolvidos na ação (CARVALHO E PEDROSA, 2002). O fenômeno da transmissão cultural, através das brincadeiras de faz de conta, permite a um grupo perpetuar uma característica nas gerações subsequentes. Portanto, a criança tem papel ativo na transmissão, elaboração e recriação da cultura (PONTES E MAGALHÃES, 2003).

A escolha pela Teoria da Reprodução Interpretativa de William Corsaro para análise dos episódios de brincadeiras de faz de conta possibilitou um olhar mais acurado sobre os dados e mostrou-se adequada a responder o objeto de estudo e a interpretar os resultados encontrados. Considerar as brincadeiras de faz de conta como rotinas culturais e que esta apresenta um caráter de espelhamento e desdobramento da cultura define a importância desta atividade lúdica na apropriação de significados e valores na sociedade em que vivemos.

Quanto às escolhas metodológicas também se mostraram valiosas para garantir os resultados encontrados neste estudo. O uso da observação direta do comportamento em ambiente natural foi imprescindível para obter todos os detalhes das brincadeiras simbólicas, uma vez que a observação naturalística permite descrever as ações das crianças no momento em que elas estão sendo realizadas, registrando a forma espontânea e criativa das interações.

Esta pesquisa foi estimulada numa tentativa de identificar particularidades das fontes e dos conteúdos nas brincadeiras de faz de conta que pudessem revelar aspectos típicos do município estudado. A escolha por Camaçari deve-se à sua configuração geográfica que inclui três tipos de contextos diferentes e como estes podem proporcionar desenvolvimentos diferentes das crianças. Ao final da pesquisa, constatamos que a presença de elementos culturais distintos nas comunidades estudadas, porém não foi encontrado nenhum evento que seja único e singular desta região.

Contudo, apesar do pouco tempo destinado a brincadeiras nas escolas, as crianças se engajaram nos episódios de faz de conta. Acredita-se que o conhecimento prévio das crianças permitiu as mesmas não dispendirem tempo nas negociações já que conheciam os estilos e os temas que os seus parceiros preferiam e facilmente elas chegavam num acordo e iniciavam o episódio de faz de conta.

Ao observar as brincadeiras de faz de conta, constatamos como as crianças são criativas no uso dos recursos e na transformação de si e dos outros. Para construir episódios com tanta riqueza cultural, os brincantes precisam de teto, um ninho e um território. Um teto representado pelo ambiente físico, um ninho que são seus parceiros, a necessidade de nossa espécie na interação social e um território que envolve as crianças, suas particularidades, preferências, autonomia, processo criativo, relações sociais, sua estabilidade e consistência temporal (CARVALHO E PEDROSA, 2003).

CULTURAL RESSIGNIFICATION IN THE CHILDREN OF CHILDREN OF FOUR TO SIX YEARS IN THE MUNICIPALITY OF CAMAÇARI-BA.

Abstract

Pretend play is defined as cultural routines in which the child can handle objects of different shapes or act like people of the society in which she lives. This study aimed to analyze the cultural reinterpretation processes spontaneous make-believe in the city of Camaçari-Ba. The participants were 60 children, 04-06 years, both sexes were observed in their games of make-believe through film associated with cursive record in three educational institutions that serve low-income population. The data were analyzed qualitatively from the Interpretative reproduction theory of William Corsaro. The results indicate that the games of pretend play favors the children exchanged many experiences on the way of life and media cultural content and these have been reinvented and reinterpreted, indicating that children select and resignify by creating new storylines and acting as a producing agent and innovative culture.

Keywords: Pretend play, the Interpretative reproduction, Resignify.

LA REFORMULACIÓN DE LAS JUGADAS CULTURAL DE CUATRO LOS NIÑOS HACEN DE LA MENTE A SEIS AÑOS DE CAMAÇARI-BA MUNICIPIO.

Resumèn

Los juegos de fantasía se definen como rutinas culturales en las que el niño puede manejar objetos de diferentes formas o actuar como la gente de la sociedad en la que vive. Este estudio tuvo como objetivo analizar la reinterpretación cultural de los procesos espontáneos hacer creer en la ciudad de Camaçari-Ba. Participaron 60 niños de cuatro a seis años, se observaron ambos sexos en sus juegos de fantasía a través del cine asociado con el registro cursiva en tres instituciones educativas que atienden a población de bajos ingresos. Los datos fueron analizados cualitativamente de la teoría de la reproducción interpretativa de William Corsaro. Los resultados indican que los juegos de fantasía favorece a los niños intercambiaron muchas experiencias en el camino de la vida y los medios de comunicación de contenido cultural y éstos se han reinventado y reinterpretado, lo que indica que brincantes selecto y resignificar, la creación de nuevas historias y actuación como un agente de la producción y la cultura innovadora.

Palabras clave: Juegos de fantasía; Reproducción interpretativa; reencuadre.

Referências

BICHARA, Ilka Dias. **Um estudo etológico da brincadeira de faz de-conta em crianças de três a sete anos. 1994.** Tese de doutorado não publicada. (Programa de Pós-Graduação em Psicologia Experimental) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 1994.

BICHARA, Ilka Dias Crescer como índio às margens do Velho Chico: um desafio para as crianças Xocó. In: LORDELO E.R; CARVALHO A.M.A; KOLLER S.H.. (Orgs.) **Infância Brasileira e Contextos de Desenvolvimento.** São Paulo/Salvador: Casa do Psicólogo/Editora da Universidade Federal da Bahia, cap. 6, p. 137-164, 2002.

BICHARA, Ilka Dias Nas águas do Velho Chico. In: CARVALHO, A.M.A; MAGALHÃES, C.M.C; PONTES, F.A.R; _____. (ORGS). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca** São Paulo: Casa do Psicólogo, v. I, cap. 4, p. 89-107, 2003.

BICHARA, I.D.; CARVALHO, A. M. A. Gênero e brincadeira: parcerias e preferências lúdicas. In: CAVALCANTI V.R.S; SILVA A.C. (Orgs.), **Gênero: um olhar interdisciplinar**. Salvador: Roma Negra, 2010.

BICHARA, I.D.; COTRIM, G.S.; BRANDÃO, I.F. O local e o global no faz de conta de crianças em contextos não-urbanos. In: BOMTEMPO, E; GOING, L.C. (Orgs.) **Felizes Brincalhães: uma reflexão sobre o lúdico na educação**. Rio de Janeiro: Wak, cap.1, p. 21-35, 2012.

BLACK, Betty. Interactive pretense: Social and symbolic skill in preschool in play groups. **Merril-Palmer Quarterly**, n. 35, p.379-397, 1989.

BOMTEMPO, Edda. Brincadeira simbólica: imaginação e criatividade. In: _____ e GOING, L.C. (Orgs.) **Felizes brincalhães: uma reflexão sobre o lúdico na educação**, cap.1, p. 21-35. Rio de Janeiro: Wak, 2012.

BORBA, Ângela Meyer. **Culturas da infância nos espaços-tempo do brincar: um estudo com crianças de 4-6 anos em instituição pública de educação infantil**. Tese de Doutorado. (Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal Fluminense), 2005.

CARVALHO, A.M.A.; PEDROSA, M.I. Cultura no grupo de brinquedo. **Estudos de Psicologia**, v. 7, n.1, p.181-188, 2002.

CARVALHO, A. M. A.; PEDROSA, M. I. Teto, ninho, território: brincadeiras de casinha. In: CARVALHO, A.M.A; MAGALHÃES, C.M.C; PONTES, F.A.R; _____. (ORGS). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, v. II, cap. X, p.31-48. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CORSARO, William A. Interpretative reproduction in children's peer cultures. **Social psychology quarterly**, v. 55, n.2, p.160-177. Washington, 1992.

CORSARO, William A. **The Sociology of Childhood**. Thousand Oaks, CA: Pine Forge, 1997.

CORSARO, William A. **We're Friends, Right?: Inside Kid's Culture**, Conferência. Finlândia, 2006.

CORSARO, William A. Reprodução Interpretativa e cultura de pares. In: MÜLLER, F; CARVALHO A.M.A. (Orgs.), **Teoria e Prática na pesquisa com crianças: diálogos com William Corsaro**. São Paulo: Cortez, cap.1 p. 31-50 2009.

CORSARO, William A. **Sociologia da Infância**. 2ª edição, Porto Alegre: Artmed, 2011.

CORSARO, W.A.; EDER, D. Children's peer cultures. **Review Literature and Arts of the Americas**, v.16, n.1990, p.197-220, 2011.

CORSARO, William A. Interpretive reproduction in children's play. **American Journal of Play**, v.4, n.4, p.488-504, 2012.

FAGUNDES, Antônio Jairo da Fonseca Motta **Descrição, definição e registro de comportamento**. São Paulo: EDICON, 2011.

GOSSO, Y.; MORAIS, M.L.S.; OTTA, E. Pivôs utilizados nas brincadeiras de faz de conta de crianças brasileiras de cinco grupos culturais. **Estudos de Psicologia**, v.11, n.1, 17-24, 2006.

CENSO demográfico 2016: **Banco de dados agregados do IBGE**. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/v4/municipio/290570>>. Acesso em: 20 fev 2017.

LUCENA, J. M. F.; PEDROSA, M. I. Estabilidade e transformação na construção de rotinas compartilhadas no grupo de brinquedo. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v.27, n.3, p. 556-563, 2014.

MARCOLINO, S.; MELLO, S. A. Temas das Brincadeiras de Papéis na Educação Infantil. **Psicologia: Ciência e Profissão**. v.35, n.2, p. 457-472, 2015.

MONTEIRO, A. T. M.; CARVALHO, L.D. As coisas que não tem nome são as mais pronunciadas por crianças: culturas infantis e produção simbólica. **Atos de pesquisa em educação**, v. 6, n. 3, p. 632-657. Set/dez, 2011.

MORAIS, M.L.S.; OTTA, E. Entre a serra e o mar. In: CARVALHO, A.M.A; MAGALHÃES, C.M.C; PONTES, F.A.R.; BICHARA, I.D. (ORGS). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**, São Paulo: Casa do Psicólogo, v. I, cap. 6, p. 125-157, 2003.

PEDROSA, M.I; SANTOS, M.F. Aprofundando reprodução interpretativa e cultura de pares em diálogo com Corsaro. In: MÜLLER, F; CARVALHO, A.M.A. (Orgs.), **Teoria e Prática na pesquisa com crianças: diálogos com William Corsaro**, São Paulo: Cortez, cap. 2, p. 51-58, 2009.

PELLEGRINI, A.D.; SMITH, P.K. The development of play during childhood: forms and possible functions. **Child Psychology and Psychiatry Review**, v.3, n.2, p.51-57, 1998.

PONTES, F.A.R.; MAGALHÃES, C.M.C. A transmissão da cultura da brincadeira: algumas possibilidades de investigação. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v.16, n.1, p.117-124, 2003.

PONTES, F.A.R.; MAGALHÃES, C.M.C. A estrutura da brincadeira e a regulação das relações. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v.18, n.2, p.213-219, 2002.

ROSSETTI-FERREIRA, M.C.; OLIVEIRA, Z.M.R. Um diálogo com a sociologia da infância a partir da psicologia do desenvolvimento. In: MÜLLER, F; CARVALHO A.M.A. (Orgs.), **Teoria e Prática na pesquisa com crianças: diálogos com William Corsaro**. São Paulo: Cortez, São Paulo: Cortez. cap. 3, p. 59-70, 2009.

SANTOS, A.K.; DIAS, A.M. Comportamentos lúdicos entre crianças do nordeste do Brasil: categorização de brincadeiras. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v.26, n.4, p.585-594, 2010.

SEIXAS, A.A.C.; BECKER, B; BICHARA, I.D. Reprodução interpretativa e cultura de pares nos grupos de brincadeira da Ilha dos Frades/BA. **Psico**, v.43, n.4, p.541-551, 2012.

SPERB, Tânia Mara. Diálogo interdisciplinar: tensões e convergências. In: MÜLLER, F; CARVALHO A.M.A. (Orgs.), **Teoria e Prática na pesquisa com crianças: diálogos com William Corsaro**. São Paulo: Cortez, São Paulo: Cortez. cap. 4, p. 71-79, 2009.

VIGOTSKI, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. Martins Fontes: São Paulo, 2008.

YAMAMOTO, M.E.; CARVALHO, A.M. A. Brincar para que? Uma abordagem etológica ao estudo da brincadeira. **Estudos de Psicologia**, v.7, n.10, 163-164, 2002.

Data de recebimento: 05/03/2017

Data de aceite: 14/06/2017

Sobre as autoras:

Ilana Figueiredo Brandão possui Graduação em Psicologia pela Faculdade Ruy Barbosa, Mestre em Psicologia pela Universidade Federal da Bahia, especialista em Terapia Cognitivo comportamental pelo Instituto WP e em Psicologia da Educação pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Docente do curso de Psicologia da Universidade Salgado de Oliveira e da União Metropolitana de Educação e Cultura. Endereço Eletrônico: ilanafb@gmail.com

Ilka Dias Bichara possui Graduação em Psicologia pela Universidade Federal da Bahia (1978), mestrado em Psicologia (Psicologia Experimental) pela Universidade de São Paulo (1989) e doutorado em Psicologia (Psicologia Experimental) pela Universidade de São Paulo (1994). É Professora Associada da Universidade Federal da Bahia, atuando como pesquisadora e docente na graduação e pós-graduação, e coordena o grupo de pesquisa Brincadeiras e Contextos Culturais. É atualmente diretora do Instituto de Psicologia da UFBA e vice coordenadora do GT "Brinquedo, educação e saúde" da ANPEPP. Endereço Eletrônico: ilkadb@ufba.br

Mariana Leonesy da Silveira Barreto é graduada em psicologia na Faculdade Rui Barbosa, mestre em Psicologia pela Universidade Federal da Bahia. Doutoranda em psicologia pela Universidade Federal da Bahia. Leciona na Faculdade Adventista da Bahia e na Faculdade Santíssimo Sacramento. Endereço Eletrônico: marianaleonesy@gmail.com